Авангард

ПЖ: 7 + модификатор выносливости

7 ПЗ

Изменения и распад - единственные универсальные константы, и ваше понимание этих принципов делает вас практически непреодолимой силой природы: джаггернаутом, наполненным фундаментальными энергиями, которые позволяют вам оставаться на передовой в любом конфликте и превращать собственные травмы в силу. Энтропия во вселенной и уровень хаоса в любой системе находятся в вашем распоряжении, и вы направляете их в мощные боевые способности. Для вас неизбежный распад галактики - это просто сила, которую можно формировать, контролировать и даже временно обращать вспять. Способность контролировать, когда и как меняются вещи, определяет вашу философию и силу, позволяя вам превращать удары, которые должны были уничтожить вас, в бомбы замедленного действия, готовые к обрушению на ваших врагов.

Ключевая характеристика

Ваша ключевая характеристика - Выносливость, именно она определяет вашу способность контролировать материю на атомарном уровне, СЛ ваших способностей, урон, наносимый вашим энтропийным ударом, и вашу общую живучесть. Высокая Ловкость поможет вам действовать в начале боя, избегать повреждений, когда вам это нужно, и успешно наносить урон своим энтропийным ударом.

Классовые навыки

Пунктов навыков за уровень:
6 + модификатор интеллекта

- Акробатика (Лвк)
- Атлетика (Сил)
- Культура (Инт)
- Дипломатия (Хар)
- Запугивание (Хар)
- Биологические науки (Инт)
- Медицина (Инт)
- Мистицизм (Мдр)
- Внимание (Мдр)
- Профессия (Инт, Мдр или Хар)
- Скрытность (Лвк)
- Выживание (Мдр)

Классовые особенности

Ношение брони

Лёгкая броня, тяжёлая броня, щиты

Обращение с оружием

Простое оружие ближнего боя, высокотехнологичное оружие ближнего боя, короткоствольное оружие

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Классовые особенности	Урон удара энтропии
1	+1	+2	+2	+0	Запас энтропии, удар энтропии, первый аспект авангарда (понимание)	1d3
2	+2	+3	+3	+0	Контроль боли, дисциплина авангарда	1d3
3	+3	+3	+3	+1	Реактивный (1 в день), привычное оружие	1d4
4	+4	+4	+4	+1	Первый аспект авангарда (воплощение), дисциплина авангарда	1d4
5	+5	+4	+4	+1	Энтропийная настройка (Особое свойство оружия)	1d6
6	+6	+5	+5	+2	Дисциплина авангарда	2d6
7	+7	+5	+5	+2	Энтропийная настройка (эффект критического удара), сверхъестественная ловкость	2d6
8	+8	+6	+6	+2	Второй аспект авангарда (понимание), дисциплина авангарда	2d6
9	+9	+6	+6	+3	Реактивный (2 в день)	3d6
10	+10	+7	+7	+3	Энтропийная настройка (Досягаемость), дисциплина авангарда	3d6
11	+11	+7	+7	+3	Блистательные удары	3d6
12	+12	+8	+8	+4	Первый аспект авангарда (катализатор), дисциплина авангарда	4d6
13	+13	+8	+8	+4	Энтропийная настройка (взрыв)	5d6
14	+14	+9	+9	+4	Дисциплина авангарда	6d6
15	+15	+9	+9	+5	Реактивный (3 в день), сверхъестественная скорость	7d6
16	+16	+10	+10	+5	Энтропийная настройка (радиус), дисциплина авангарда	8d6
17	+17	+10	+10	+5	Второй аспект авангарда (воплощение)	9d6
18	+18	+11	+11	+6	Первый аспект авангарда (финал), дисциплина авангарда	10d6
19	+19	+11	+11	+6	Фактор перемен, энтропийная настройка (серьёзное ранение)	11d6
20	+20	+12	+12	+6	Неуязвимость, дисциплина авангарда	12d6

Запас энтропии (Св) 1 уровень

У вас есть сверхъестественная способность управлять материей, когда она меняет состояние, что позволяет вам останавливать, ускорять или даже обращать вспять типичный ход событий. Эта энергия принимает форму запаса пунктов энтропии (ПЭ). Ваше максимальное количество ПЭ в вашем энтропийном запасе, равно вашему модификатору Выносливости.

Вы можете получить ПЭ только тогда, когда участвуете в бою, в котором участвует достойный противник (Основная книга правил стр. 242). Когда начинается бой, вы получаете 1 ПЭ в начале вашего первого хода; в конце боя вы теряете все оставшиеся у вас ПЭ. В дополнение к способам, предоставляемым аспектами авангарда, вы можете получить ПЭ следующими способами.

•Если у вас нет ПЭ, вы можете потратить 1 ПР в качестве сопутствующего действия, чтобы получить 1 ПЭ (2 ПЭ на 10-м уровне).

•Каждый раз, когда вы получаете урон, равный или превышающий удвоенный уровень вашего персонажа от одной атаки или эффекта (после применения любой способности для уменьшения этого урона, такой как СУ, сопротивление энергии или классовая особенность "Контроль боли"), вы получаете 1 ПЭ.

•Если вы получаете урон от критического удара, вы получаете 1 ПЭ в дополнение к ПЭ, получаемому от обычного урона от атаки.

•Если вы нанесете критический удар достойному противнику, вы получите 1 ПЭ.

•Если вы совершите действие полного хода для атаки с разбега, вы получите 1 ПЭ.

•Если вы выполняете два сопутствующих действия в один и тот же ход для перемещения, вы получаете 1 ПЭ.

•Сопутствующим действием вы можете назначить согласного союзника, на соседней клетке, энтропийным средоточием. Он остаётся энтропийным средоточием до начала вашего следующего хода, если только он не перестанет раходиться рядом с вами или вы не назначите новое энтропийное средоточие (оба этих события заканчивают этот эффект). Если ваше энтропийное средоточие получает урон, равный или превышающий удвоенный уровень вашего персонажа от одной атаки или эффекта (после применения любой способности для уменьшения этого урона, такой как СУ, сопротивление энергии или классовая особенность "Контроль боли"), вы получаете 1 ПЭ. Если у вас как минимум 6-й уровень, вы можете потратить 1 ПР, чтобы назначить соседнего, согласного союзника вашим энтропийным средоточием в качестве ответного действия, когда он получает урон (и, при необходимости, получаете ПЭ от урона, который он получает от этой атаки).

ПЭ можно расходовать различными способами, некоторые из которых вы получаете за счет аспектов авангарда и дисциплин. Пока у вас есть хотя бы 1 ПЭ в вашем энтропийном запасе, вы получаете бонус +1 к вашему КБ.

•Как часть действия полного хода для атаки с разбега или сопутствующего действия для перемещения вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы получить бонус +10 футов к вашей скорости (обычно к наземной скорости, но вы можете применить его к скорости для любого типа передвижения, который у вас есть).

•В качестве сопутствующего действия вы можете потратить ПЭ, чтобы увеличить урон от следующего энтропийного удара, который вы совершите до начала вашего следующего хода. Вы должны решить, сколько ПЭ потратить, когда вы совершаете это действие, и вы не можете потратить больше ПЭ, чем ваш уровень. Если энтропийный удар попадает, вы наносите + 1d4 урона за каждый израсходованный ПЭ.

Энтропийный удар (Св) 1 уровень

Вы можете сконцентрировать всю силу энтропии в одной мощной атаке. Хотя вы должны коснуться своей цели, чтобы нанести ей урон, урон наносится не от удара, а от сфокусированных волн энтропийной энергии, которые расщепляют и растворяют вашу цель, сокрушая её. Ваш энтропийный удар - это магическое одноручное высокотехнологичное оружие ближнего боя с особым свойством оружия "Оперативное", которое нацелено на ЭКБ (даже при нанесении дробящего урона). Вы можете совершить эту атаку практически любой частью тела, и вам не нужна свободная рука, чтобы использовать эту способность. Использование энтропийного удара не требует каких-либо дополнительных действий помимо действия, которое вы предпринимаете для атаки (например, его можно использовать для внеочередной атаки). Для любых расчетов, требующих уровня предмета вашего энтропийного удара, относитесь к своему уровню авангарда как к уровню энтропийного удара.

Вы также можете нанести энтропийный удар любым щитом или оружием ближнего боя, который позволяет вам совершать атаки без оружия (заменяя обычную атаку энтропийным ударом). Урон от атаки равен энтропийному урону зависящему либо от вашего уровня авангарда, либо от уровня оружия, в зависимости от того, что ниже. Когда вы используете эту особенность при помощи оружия или щита, ваш энтропийный удар получает все свойства любого материала, из которого сделано это оружие или щит (например, в целях обхода СУ или слабостей существ). Кроме того, вы можете применить к энтропийному удару любое особое свойство используемого оружия, эффект критического удара или оружейное сопряжение, которое есть у оружия ближнего боя или щита, при условии, что этот эффект может быть применен к одноручному высокотехнологичному оружию ближнего боя, которое наносит кислотный или дробящий урон, Энтропийрый удар не использует дополнительные боеприпасы или заряды и не требует дополнительной амуниции для работы энтропийного удара. Если для особого свойства оружия, эффекта критического удара или оружейного сопряжения требуется информация, предоставленная для вашего оружия (например, количество урона от кровотечения), используйте значение для оружия, от которого вы получаете эффект.

На 1 уровне ваш энтропийный удар наносит урон, равный 1d3. + ваш модификатор Выносливости, но вы не добавляете модификатор Силы (в отличие от большинства атак ближнего боя). Для каждой атаки вы можете нанести кислотный урон, дробящий урон или и тот, и другой одновременно. Этот урон увеличивается с повышением уровня (см. Таблицу Авангарда). На 10 уровне вы также добавляете модификатор Силы к урону вашего энтропийного удара. На 5-м уровне, когда вы используете любой боевой маневр, для которого у вас есть черта Боевой маневр+, вы можете нацелить противника на ЭКБ + 8 (а не на ККБ + 8), чтобы определить успех, и вы также определяете степень успеха (например, насколько далеко вы толкаете противника успешным тараном) с помощью ЭКБ.

Первый аспект авангарда 1 уровень

Вы сосредоточились на одном конкретном аспекте взаимодействия энтропии со Вселенной, построив философию, выходящую далеко за рамки простой физики. Этот аспект дает вам расширенное управление вселенной вокруг вас и учит вас важным взглядам на вещи, которые большинство существ никогда не связывают с энтропией.

Вы выбираете один аспект авангарда, когда берете свой первый уровень авангарда. После того, как выбор сделан, изменить его нельзя. Описания аспектов, которые вы можете выбрать, представлены далее. Если аспектная способность позволяет цели пройти испытание, чтобы противостоять ее эффектам (включая Псевдозаклинания), СЛ равна 10 + половина вашего уровня авангарда + модификатор Выносливости, если не указано иное.

Понимание аспекта 1 уровень

Ваше понимание определенного аспекта энтропии дает вам представление о бое и одном конкретном навыке, который другие редко понимают. Вы получаете черту Боевой маневр+ для указанного боевого маневра. Вдобавок вы получаете бонус +2 к проверкам с одним навыком, определяемым вашим аспектом.

Воплощение аспекта 4 уровень

Вы получаете дополнительные способы получения ПЭ. Если ваше воплощение аспекта требует какого-либо взаимодействия с другим существом, это существо подходит только в том случае, если оно является достойным противником.

Катализатор аспекта 12 уровень

Вы научились создавать значительные эффекты при определенных условиях, направляя мощные силы своим подсознанием. Вы получаете способность, которую можете использовать в качестве ответного действия при первом критическом ударе по вам в бою или в качестве основного действия, потратив 4 ПЭ. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не сделаете 10-минутный отдых, для восстановленмя ПЖ.

Вы также получаете улучшенную версию этой способности, которую вы можете использовать, не совершая действий, при первом достижении 0 ПЖ или 0 ПЗ в бою, расходуя все имеющиеся у вас ПЭ, если таковые имеются. После того, как вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете сделать это снова в течение 24 часов.

Финал аспекта 18 уровень

Вы получаете мощную способность, уникальную для вашего аспекта.

Контроль боли (Экс) 2 уровень

Вы можете контролировать, как на вас влияет урон или эффекты, изменяющие урон. В качестве ответного действия, когда вы получаете урон, вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы уменьшить получаемый вами урон на число, равное вашему уровню авангарда (минимум до 0). Если вы это сделаете, вы не сможете получить ПЭ от этой атаки.

Кроме того, в качестве быстрого действия вы можете убрать любой СУ или сопротивление энергии, которое у вас есть, или преимущество к КБ от любой способности или заклинания, увеличивающего ваш КБ. Если эффект, дающий СУ или сопротивление энергии, имеет длительность, это полностью завершает эффект для вас. Если вы прекращаете действие КБ, действие КБ прекращается на время действия эффекта. Если у способности обычно нет продолжительности, вы приостанавливаете перечисленные преимущества до начала вашего следующего хода. Кроме того, всякий раз, когда вы впервые попадаете под эффект способности или заклинания, которое дает вам СУ, сопротивление энергии или бонус к КБ, вы можете отказаться от преимуществ этого эффекта.

Дисциплина авангарда 2 уровень

Ваше пристальное внимание к многомерному взаимодействию между бесчисленными вариациями порядка и хаоса, в сочетании с изучением передовых боевых приемов, позволяет вам манипулировать реальностью разрушительными способами, известными как дисциплины. Вы изучаете свою первую дисциплину авангарда на 2-м уровне и дополнительную дисциплину каждые 2 уровня после этого. Список дисциплин авангарда представлен далее. Если не указано иное, вы не можете выбрать одну и ту же дисциплину более одного раза. Если дисциплина авангарда позволяет пройти испытание против эго эффектов, СЛ равна 10 + половина вашего уровня авангарда + ваш модификатор Выносливости.

Реактивный (Экс) 3 уровень

Один раз в день вы можете предпринять дополнительное ответное действие в течение одного раунда, хотя вы все равно можете принять только одно ответное действие на каждое инициирующее его событие. Вы можете отреагировать до того, как начнете действовать в бою, но не в предбоевом раунде, в котором вы не можете действовать.

На 9-м уровне и снова на 15-м уровне вы можете использовать эту способность еще один раз в день, хотя вы никогда не можете использовать эту способность, чтобы принимать более двух ответных действий в раунде или одного ответного действия на каждое инициирующее его событие.

Привычное оружие (Экс) 3 уровень

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться. Вы также получаете особую форму черты Привычное оружие для энтропийного удара, позволяющую добавить бонус к своему урону, равный уровню вашего класса авангарда, плюс половину уровня в любом другом вашем классе.

Энтропийная настройка (Св) 5 уровень

Когда вы научитесь лучше контролировать свой энтропийный удар, вы сможете усилить его до разрушительного уровня. Сл испытания против любого из этих эффектов, позволяющих его сделать, равен 10 + половина вашего уровня авангарда + модификатор Выносливости.

На 5-м уровне выберите одно из следующих особых свойств оружия: Пробивающее (Armory), яркое, финтовое (Armory), силовое (Armory) или проникающее. После того, как вы сделали этот выбор, его можно будет изменить, только когда вы получите новый уровень авангарда. Пока у вас есть хотя бы 1 ПЭ, ваш энтропийный удар имеет выбранное особое свойство.

На 7-м уровне выберите один из следующих эффектов критического удара: окисление (1d8 на каждые 3 уровня авангарда), нокдаун или ошеломление. После того, как вы

сделали этот выбор, его можно будет изменить, только когда вы получите новый уровень авангарда. Ваш энтропийный удар получает этот эффект критического удара, пока у вас есть хотя бы 1 ПЭ. Если ваш энтропийный удар имеет другой эффект критического удара, когда вы наносите критическое попадание, вы можете выбрать либо эффект критического удара энтропийной настройки, либо другой эффект критического удара. Кроме того, вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы применить оба эффекта критического удара.

На 10-м уровне вы можете расширить свое поле энтропии настолько, чтобы ваш энтропийный удар приобрел особое свойство оружия "Длинное". Досягаемость, предоставляемая этим свойством, увеличивается на дополнительные 5 футов на 13, 16 и 19 уровнях.

На 13-м уровне, непосредственно перед атакой, вы можете потратить 2 ПЭ, чтобы дать вашей следующей атаке особое свойство оружия "Взрыв" с радиусом 20 футов. На 16 уровне этот радиус увеличивается до 30 футов, а на 19 уровне он увеличивается до 60 футов.

На 16 уровне основным действием вы можете использовать энтропийный удар, чтобы ударить по земле, или хлопнуть в ладоши, чтобы нанести урон в определенном радиусе. Сделайте один бросок атаки ближнего боя и сравните результат с ЭКБ всех существ и объектов в пределах 20 футов (кроме вас самих). Вы наносите урон каждому существу и объекту с ЭКБ, равным или меньшим, чем результат атаки. Вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы исключить количество целей, равное вашему модификатору Выносливости (минимум 1).

На 19-м уровне, пока у вас есть хотя бы 1 ПЭ, ваш энтропийный удар получает второе особое свойство оружия, выбираемое из перечисленных на 5-м уровне. Когда вы наносите критическое попадание своим энтропийным ударом, вы можете применить либо эффект критического удара "Серьёзное ранение", либо любой из эффектов критического удара, перечисленных на 7-м уровне.

Сверхъестественная ловкость (Экс) 7 уровень

Вы не можете быть Застигнуты врасплох, и ваш противник не получает никаких бонусов к броскам атаки против вас, если возьмёт вас в тиски или будет атаковать вас, когда вы Распластаны. Более того, прикрывающий и отвлекающий огонь не дают никаких преимуществ против вас.

Второй аспект авангарда 8 уровень

Ваше понимание множества способов, которыми энтропия может управлять физическим миром, расширяется. Выберите второй аспект авангарда, который должен отличаться от вашего первого аспекта авангарда. После того, как выбор сделан, изменить его нельзя.

Понимание второго аспекта 8 уровень

Вы получаете понимание второго аспекта авангарда. Если у вас уже есть бонусная черта, предоставляемая этим аспектом, вы можете вместо этого выбрать любую другую черту, для которой вы соответствуете требованиям.

Воплощение второго аспекта 17 уровень

Вы получаете преимущества воплощения второго аспекта авангарда, выбранного вами на 8-м уровне.

Блистательные удары (Экс) 11 уровень

Ваш опыт рукопашных схваток позволяет наносить несколько последовательных ударов без существенной потери точности. Если для совершения полной атаки вы используете только оружие ближнего боя, то получаете штраф -3 к каждой атаке (вместо обычного штрафа -4).

Сверхъестественная скорость (Экс) 15 уровень

Совершая полную атаку, вы также можете совершить отдельное перемещение. Перемещение может происходить до, после или между атаками. Все перемещения должны происходить одновременно. Это эффект перемещения.

Фактор перемен (Св) 19 уровень

Вы начинаете каждый бой с 3 ПЭ.

Неуязвимость (Св) 20 уровень

Один раз в день в качестве ответного действия вы становитесь невосприимчивыми ко всем особым свойствам оружия, которые налагают на вас штрафы или которые предоставляют атакующему бонусы против вас, а также ко всем боевым маневрам, состояниям, критическим ударам и эффектам критического попадания, и вы можете совершить до трёх ответных действий в каждом раунде. Эти преимущества длятся 1 минуту.

Аспекты авангарда

Ниже приведены наиболее часто используемые аспекты авангарда.

Граница

Вы воплощаете границу, которая отделяет систему от окружающей среды, изолируя её энтропию.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой маневр+ (разрушение) в качестве бонусной черты и бонус +2 к проверкам Внимания.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда атака проходит мимо вас или попадает, но не наносит вам урон, или вы преуспеваете в испытании, которое отменяет эффект, вы можете получить 1 ПЭ, не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Каждый союзник в пределах 30 футов получает возможность использовать вашу классовую особенность "Контроль боли", без необходимости тратить ПЭ один раз в течение следующих 10 раундов, используя ваш уровень авангарда для определения количества уменьшаемого урона.

Улучшение: вместо этого каждый союзник в пределах 30 футов может использовать вашу классовую особенность "Контроль боли" дважды в следующих 10 раундах.

•Финал аспекта (Св): Когда вы используете свою классовую особенность "Контроль боли", она применяется ко всем атакам по вам до конца вашего следующего хода. Это не относится к союзникам, использующим вашу классовую особенность благодаря вашему катализатора аспекта.

Каскад

Вы воплощаете единичное изменение баланса энтропии , которое каскадом перерастает в кардинальные, постепенно увеличивающиеся изменения.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой маневр+ (разрушение) в качестве бонусной черты, а также бонус +2 к проверкам Акробатики.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда вы поражаете несколько существ за один раунд атакой или атаками (или эффектами, требующими броска атаки), вы можете получить 1 ПЭ, не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Каждый противник в пределах 10 футов должен преуспеть в испытании Реакции или получить состояние Слепоты на 1d4 раунда.

Улучшение: Каждый противник в пределах 30 футов должен преуспеть в испытании Реакции или получить состояние Слепоты на 1d4 раунда.

•Финал аспекта (Св): Когда вы наносите урон цели своим энтропийным ударом, в качестве ответного действия вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы применить штраф –2 к КБ цели, испытаниям или броскам атаки (по вашему выбору), или уменьшить вдвое значение всех СУ и сопротивлениям энергии цели. Эти штрафы не суммируются, но вы можете применить разные штрафы к одной цели с несколькими попаданиями. Эффект длится до тех пор, пока вы не примените один из этих эффектов к новой цели или до конца вашего следующего хода. Если вы вновь успешно повредили цель, на которую наложен один из этих штрафов, продолжительность штрафа продлевается до конца вашего следующего хода.

Эксергия

Вы воплощаете общий объем потенциальной работы, которую энергия в системе может выполняться при доступе к энтропии.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой маневр+ (Сбивание с ног) в качестве бонусной черты и бонус +2 к проверкам Запугивания.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда вы совершаете две или более атаки за один ход, вы можете

получить 1 ПЭ, не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Каждый противник в пределах 30 футов должен пройти испытание Стойкости. При провале существо получает дополнительно 1d6 урона за каждые 2 уровня авангарда от следующего энтропийного удара, который попадёт по ним в течение следующей минуты.

Улучшение: дополнительный урон составляет 1d6 за 1 уровень авангарда.

•Финал аспекта (Св): Когда вы поражаете врага своим энтропийным ударом и бросок атаки равен натуральным 18 или 19 (то есть d20 показывает 18 или 19), вы можете применить один эффект критического удара этой атаки к своей цели, но вы не удваиваете свой урон. Этот эффект критического удара рассматривается как критическое попадание для способностей, влияющих на критические попадания. Если вы выбросите натуральную 20, вместо этого применяются обычные правила критического удара.

Инверсия

Вы воплощаете роль, которую хаос играет в энтропии, иногда временно обращая вспять ее естественное развитие.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой манёвр+ (перестановка) в качестве бонусной черты и бонус +2 к проверкам Медицины.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда вы восстанавливаете ПЗ или ПЖ, вы можете получить 1 ПЭ, не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Все союзники, кроме вас, в пределах 60 футов восстанавливают ПЖ, равные вашему удвоенному уровню авангарда. Существа без ПЖ (например, большинство NPC) не восстанавливают ПЗ от этой способности.

Улучшение: все союзники, кроме вас, в пределах 60 футов восстанавливают ПЗ, равные вашему утроенному уровню авангарда. Любее восстановленные ПЗ сверх меры восстанавливают ПЖ цели.

•Финал аспекта (Св): В качестве ответного действия, когда вы проваливаете испытание, вы можете потратить 1 или более ПЭ, чтобы перебросить это испытание. Вы получаете бонус к этому испытанию, равный количеству потраченных вами ПЭ.

Импульс

Вы воплощаете энергетические состояния, которые сохраняются в постоянном движении, изолированном от энтропии.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой маневр+ (таран) в качестве бонусной черты и бонус +2 к проверкам Культуры.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда вы перемещаетесь на расстояние, превышающее вашу обычную скорость, за один ход (используя несколько сопутствующих действий, действие полного хода для бега или бонус к скорости, который позволяет вам двигаться за пределы вашего обычного максимума), вы можете получить 1 ПЭ. Не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Существа, которых вы выбираете в радиусе 60 футов, отталкиваются от вас. Целевые существа перемещаются на 30 футов от вас, но могут пройти испытание Стойкости, чтобы сократить расстояние вдвое.

Улучшение: Целевые существа, не прошедшие испытание Стойкости, распластываются и получают 1d6 дробящего урона за каждые 2 уровня авангарда.

•Финал аспекта (Св): Вы можете использовать телекинетический снаряд как псевдозаклинание, сколько угодно раз в день. Вместо того, чтобы наносить обычный урон заклинания, и цель, и снаряд получают урон, как если бы вы поразили их своим энтропийным ударом. Кроме того, вы можете потратить 2 ПЭ, чтобы применить телекинез как псевдозаклинание, но только используя его для совершения боевого маневра.

Реакция

Вы воплощаете энтропию, вызываемую биологическими, химическими и молекулярными реакциями, такими как ржавчина и гниль.

•Понимание аспекта (Экс): Вы получаете Боевой маневр+ (грязный приём) в качестве бонусной черты и бонус +2 к проверкам Физических наук.

•Воплощение аспекта (Экс): Один раз за бой, когда вы накладываете на врага состояние, вы можете получить 1 ПЭ, не предпринимая никаких дополнительных действий.

•Катализатор аспекта (Св): Каждый противник в пределах 30 футов должен пройти испытание Стойкости или получить состояние дезориентации на 1 раунд за каждый уровень авангарда.

Улучшение: одну цель по вашему выбору в пределах 30 тошнит в течение 1 раунда, если она проваливает испытание Стойкости.

•Финал аспекта (Св): Вы можете потратить 2 ПЭ в качестве ответного действия, чтобы подвергнуть раненое существо воздействию энтропийного токсина. СЛ испытания определяется как обычно для способности аспекта. Как только вы примените этот яд к цели, цель становится невосприимчивой к дальнейшим применениям вашего энтропийного токсина в течение 24 часов.

Энтропийный токсин

Тип: яд (ранение, особое); Испытание: Стойкости (СЛ варьируется).
Трек: На выбор (Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость или Харизма) (Особый); Частота: 1 в раунд, до 3 раундов.
Эффект: Цель не может продвигаться дальше измотан/скован на треке прогрессии яда.
Лечение: 1 испытание.

Дисциплины авангарда

Вы изучаете свою первую дисциплину авангарла на 2-м уровне, а затем получаете новую дисциплину каждые 2 уровня. Некоторые дисциплины требуют, чтобы вы соответствовали дополнительным требованиям, а некоторые взаимодействуют со щитами, новым типом снаряжения (см. Character Operations Manual Стр. 124).

2 уровень

Для изучения этих дисциплин вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Провоцирование (Экс)

Вы научились привлекать внимание противников, отвлекая огонь от союзников и направляя его на себя. Вы получаете Провоцирование в качестве бонусной черты. Вам не нужно соответствовать её требованиям. Эта способность не зависит от вашего языка, но она не работает с неразумными целями. Если вы достигли как минимум 6-го уровня, когда вы успешно применили провоцирование на противника, длительность штрафа, который получает противник, на 3 раунда дольше обычного (хотя оно все равно заканчивается после того, как противник атакует вас, вынуждает вас пройти испытание, или наносит вам урон), а цель получает штраф –2 к броскам атаки (в дополнение к обычному –2 за то, что она сбита с цели).

Охранный щит (Св)

Вы можете направить энергию от атак рядом с вами в свой щит. Если вы выполняете сопутствующее действие, чтобы выровнять щит против определенного противника, вы также можете предоставить соседнему согласному или бессознательному союзнику бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода. Этот бонус заканчивается, если союзник перестает находиться рядом с вами.

Лечебная деконструкция (Св)

Вы манипулируете энтропией микроорганизмов и токсинов в своем теле, заставляя их быстро разрушаться. Когда вы преуспеваете в испытании против болезни или яда, вы относитесь к успеху как к двум последовательным успехам для лечения этой болезни или яда.

Демпфер (Св)

Вы можете ослабить энтропийное высвобождение энергии при взрыве. В качестве ответного действия, когда вы находитесь в области поражения какого-либо эффекта, вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы оно нанесло только половину урона всем существам в его области.

На 6 уровне, если эффект позволяет пройти испытание, при вашем успехе, вы можете потратить 1 дополнительное ПЭ, чтобы позволить существам, которые успешно прошли испытание против эффекта, не получить урона вовсе.

Энтропийный щит (Св)

Как часть любого сопутствующего действия или действия полного хода, которое вы совершаете, вы можете создать поле конденсированной сжатой энтропии, которое формируется на одной из ваших конечностей, чтобы защитить вас подобно простому щиту для сдерживания беспорядков или простому тактическому щиту (вы выбираете один из них каждый раз, когда создаёте щит). Щит не имеет веса, но в остальном он функционирует во всех отношениях как копия щита выбранного типа. Вы можете развеять щит как часть любого сопутствующего действия или действия полного хода, которое вы совершаете, и он развеивается в конце вашего хода, если вы его отпускаете.

На 5-м уровне ваша сжатая энтропия действует как полевой щит для сдерживания беспорядков или как тактический щит. На 10-м уровне он функционирует как продвинутый щит для сдерживания беспорядков или как тактический щит. На 15-м уровне он функционирует как элитный щит для сдерживания беспорядков или как тактический щит, а на 20-м уровне он функционирует как парагонный щит для сдерживания беспорядков или как тактический щит.

Уклонение (Экс)

Если вы преуспели в испытании Реакции против эффекта, который обычно имеет частичный эффект при успешном испытании, вместо этого вы вовсе не получаете никакого эффекта. Вы получаете это преимущество только тогда, когда не перегружены и когда вы носите легкую броню или без брони, и вы теряете все преимущества этой дисциплины, когда вы беспомощны или по какой-либо другой причине не можете двигаться.

Сжатие пуль (Св)

Когда по вам попадут дальнобойной атакой из оружия, которое наносит кинетический урон, вы можете потратить 1 ПЭ в качестве ответного действия на попытку пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + 1,5 КО или уровня атакующего) чтобы получить половину урона. Вы можете использовать эту способность только при ношении тяжелой брони или силовой брони или при ношении щита, и вы не можете использовать ее, если вы беспомощны или по какой-либо другой причине не можете двигаться.

Огонь по своим (Св)

Вы научились истощать энергию атак ваших союзников, когда они воздействуют на вас. Вы можете уменьшить урон, который вы получаете от атак и эффектов ваших союзников, на число, равное вашему удвоенному уровню авангарда, до минимума в 0.

Помеха (Св)

Вы можете вызвать волны нестабильных импульсов, из-за которых конкретному противнику будет сложно нанести удар ближайшему союзнику. В качестве сопутствующего действия вы можете выбрать одного врага, которого вы видите, и одного союзника, который находится рядом с вами. Пока союзник остается рядом с вами, он получает бонус +2 к своему КБ против атак этого врага до конца вашего следующего хода.

Прикрытие (Св)

В качестве ответного действия, когда соседний союзник получает урон от атаки, вы можете принять половину урона от атаки на себя, а ваш союзник получит оставшийся урон. Это не мешает вашему союзнику страдать от связанных с этим уроном эффектов и не позволяет перенаправить такие эффекты на вас. Если у вас есть черта Телохранитель и вы используете ответное действие, чтобы применить преимущества этой черты к соседнему союзнику, который затем вновь был поражен атакой в течении одного раунда, вы можете использовать эту дисциплину для этой атаки, не предпринимая никаких дополнительных действий.

Метаболическая стабильность (Экс)

Ваш контроль над химическими процессами в собственном теле придает вам значительную бодрость. Вы получаете Крепкий орешек в качестве бонусной черты.

Контроль невесомости (Св)

Вы можете создавать небольшое количество импульса для своей стабилизации в пространстве. В качестве быстрого действия вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы остановит неконтролируемое вращение или перестать быть сбитым с цели. Кроме того, когда ваше перемещение заставляет вас столкнуться с противником в невесомости, вы можете отказаться от проверки Акробатики или Атлетики для предотвращения неконтролируемого вращения. Если вы это сделаете, этот враг автоматически проваливает проверку, и получает это состояние. Кроме того, в условиях невесомости вы можете удерживать равновесие, если находитесь рядом с каким-либо существом.

6 уровень

Для изучения этих дисциплин вы должны достичь как минимум 6 уровня.

Слепое чутьё (Св)
Вы можете обнаружить даже незначительные отклонения в естественном теплообмене вокруг вас. Вы получаете слепое чутьё (тепло) на расстоянии 30 футов.

Энтропийное укрытие (Св)
В качестве ответного действия, когда вы находитесь в области атаки или эффекта, требующего броска атаки, вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы предоставить союзникам в этой области укрытие от этой атаки или эффекта.

Поглощение энергии (Св)
Вы можете поглощать вредные энергии, преобразовывая их в потенциальную энергию для использования в энтропийных манипуляциях. В качестве ответного действия, когда вы поражены атакой или эффектом, который наносит энергетический урон, вы можете получить 1 ПЭ и попытаться пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + 1,5 КО или уровня атакующего), чтобы получит только половину урона. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете использовать ее снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Энтропийная атака с разбега (Св)
Когда вы атакуете с разбега, вы можете попытаться выполнить любой боевой маневр, для которого у вас есть черта Боевой манёвр+ вместо обычной атаки. Кроме того, вы можете отказаться от получения ПЭ за атаку с разбега, чтобы игнорировать обычные штрафы атаки с разбега к вашей атаке и КБ, и чтобы получить возможность атаковать с разбега по пересечённой местности.

Осторожный боец (Экс)
При использовании ухода в защиту основным действием или действием полного хода вы получаете штраф –3 к вашим атакам вместо штрафа -4.

Мерцающий страж (Св)
В качестве сопутствующего действия вы можете создать вокруг себя мерцающее марево. Квадраты, прилегающие к вашему, обеспечивают союзникам частичное укрытие на количество раундов, равное вашему модификатору Выносливости. Эта способность заканчивается, если противник наносит вам урон или заставляет вас пройти испытание.

Быстрое провоцирование (Экс)
Вы овладели искусством быстрого привлечения внимания противников. Вы можете использовать Провоцирование один раз в качестве сопутствующего действия - вы можете сделать это, даже если вы уже использовали Провоцирование на одном и том же противнике в течение последних 24 часов, и использование его в качестве сопутствующего действия не мешает вам использовать Провоцирование на том же противнике, ещё и как основное действие. Эта способность не зависит от вашего языка, но она не работает с неразумными целями.

После того, как вы использовали Провоцирование в качестве сопутствующего действия, вы сможете сделать это снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Чтобы выбрать эту дисциплину, вы должны обладать чертой Провоцирование.

10 уровень

Для изучения этих дисциплин вы должны достичь как минимум 10 уровня.

Высвобождение энтропии (Св)
Вы можете увеличить энтропийное высвобождение энергии при разрушительных эффектах. В качестве ответного действия, когда вы находитесь в зоне поражения эффекта, бьющего по области и наносящего урон, вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы добавить бонус +2 к урону за каждую кость урона, бросаемую в этой атаке, для нанесения урона каждому другому существу в этой области, или вы можете потратить 2 ПЭ, чтобы добавить бонус +3 урона за каждую кость.

Слепозрение (Св)
Ваша способность обнаруживать аномальную атомную вибрацию улучшается. Вы получаете слепозрение (тепло) на расстоянии 20 футов. Вы должны были выбрать дисциплину "Слепое чутьё" или иметь слепое чутьё (тепло) из другого источника, прежде чем выбрать эту дисциплину.

Прерывание падения (Экс)
В качестве ответного действия при падении на твердую поверхность, при этом находясь в сознании, вы можете уменьшить урон, получаемый от падения, на 50% и избежать распластывания.

Сбивание с ног (Экс)
Когда противник провоцирует внеочередную атаку с вашей стороны, вместо того, чтобы совершить обычную атаку ближнего боя, вы можете попытаться совершить боевой маневр сбивания с ног. Если вам это удается, противник прекращает все свои действия в раунде и распластывается.

Безопасная зона (Св)
В качестве ответного действия вы можете потратить 1 ПЭ, чтобы исключить одного или двух союзников из области действия, которую вы создаете с помощью оружия, заклинания, черты или класса. На 15 уровне вы можете исключить до трех союзников. На 20-м уровне вы можете исключить до четырех союзников.

Улучшенное уклонение (Экс)
Когда вы проваливаете испытание Реакции против эффекта, который имеет частичный эффект при успешном испытании, вы принимаете частичный эффект вместо полного эффекта. У вас должна быть дисциплина "Уклонение", чтобы выбрать эту дисциплину

Возврат урона (Св)
Если ТС противника использует таран против вас, вы можете отказаться от испытания Реакции в качестве ответного действия, чтобы получить лишь половину урона ТС от столкновения. Если вы это сделаете, ТС противника получит двойной урон от столкновения. Кроме того, если противник атакует вас, вы можете потратить 1 ПЭ в качестве ответного действия, чтобы получить половину урона от атаки и заставить атакующего принять оставшийся урон.

14 уровень

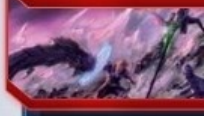
Для изучения этих дисциплин вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Задержание (Св)
В качестве действия полного хода вы можете потратить ПЭ, чтобы заставить каждого врага в пределах 20 футов пройти испытание Стойкости или получить состояние опутывания. Это состояние длится количество раундов, равное количеству потраченных ПЭ.

На 18-м уровне существа, провалившие испытание, становятся опутаны, как если бы они были связаны невидимой силой (и поэтому не могут двигаться).

Ядостойкий (Св)
Вы невосприимчивы к ядам и низкоуровневой радиации. Кроме того, вы относитесь к каждой другой категории радиации как если бы она была на одну ступень ниже (например, вы относитесь к высокой радиации как к средней радиации).

Быстрый буст (Экс)
Вы научились быстро пользоваться сыворотками и инъекциями. Вы можете взять и выпить сыворотку или взять и ввести лекарство или другую жидкость в инъекционное оружие, как одно основное действие. Если у вас в руке уже есть сыворотка или заправленое инъекционное оружие, вы можете использовать её на себе в качестве сопутствующего действия.



18 уровень

Для изучения этих дисциплин вы должны достичь как минимум 18 уровня.

Абсолютный ноль (Св)

Один раз в день в качестве основного действия вы можете потратить ПЭ, чтобы стать неподвижным, на количество раундов, равное количеству потраченных ПЭ. На всё время действия вы не можете быть перемещены никакими немагическими эффектами и невосприимчивы к урону от холода. Вдобавок в это время любое существо, которое касается вас, поражает вас рукопашной атакой естественным оружием или начинает свой ход в пределах 20 футов от вас, получает 3d6 урон холодом за каждый потраченный ПЭ. На любое существо, которое получает этот урон, действует эффект заклинания "Замедление" (без испытаний), пока этот урон не будет исцелён. Вы можете завершить этот эффект в конце своего хода, не предпринимая никаких действий.

Активация этой дисциплины автоматически завершает дисциплину "Выжигающее пламя".

Внутреннее хранилище (Экс)

Когда вы делаете 10-минутный отдых, даже если вы не восстанавливаете ПЖ, вы получаете 1 ПЭ, которое длится до тех пор, пока оно не будет израсходовано, или пока вы не сделаете еще 10-минутный отдых. Кроме того, ваше максимальное количество ПЭ увеличивается на 2.

Выжигающее пламя (Св)

Один раз в день, как основное действие, вы можете потратить ПЭ, чтобы на вас повлиял эффект заклинания "Ускорение", на количество раундов равное количеству потраченных ПЭ. На время действия вы не можете быть замедлены или остановлены каким-либо немагическим эффектом, и вы невосприимчивы к урону от огня. Вдобавок в это время любое существо, которое касается вас, поражает вас рукопашной атакой естественным оружием или начинает свой ход в пределах 20 футов от вас, получает 2d6 огненного урона за каждое потраченное ПЭ. Вы можете завершить эту дисциплину как ответное действие.

Активация этой дисциплины автоматически завершает дисциплину "Абсолютный ноль".

Показательный боец
Тема: гладиатор*

Вы являетесь экспертом в одной или нескольких формах рукопашного боя и с радостью демонстрируете свои таланты за деньги.

Характеристики
Выносливомть усиливает ваши ПР и особые способности авангарда, а Ловкость помогает вашей защите и энтропийным атакам.

Дисциплины авангарда
Энтропийный щит (2 ур.)
Уклонение (2 ур.)
Контроль невесомости (2 ур.)
Слепое чутьё (6 ур.)

Аспект авангарда
Эксергия

Черты
Боевой манёвр+ (Разоружение)
Боевой манёвр+ (Захват)
Уверенное владение оружием (простое оружие ближнего боя)

Навыки
Акробатика
Атлетика
Медицина
Мистицизм
Профессия (Медиаперсона)
Скрытность

*Миры Соглашения стр. 57

Тяжёлый пехотинец
Тема: наёмник

Вы - непоколибимый воин, удерживающий позицию даже в гуще самых тяжелых, и самых опасных битв.

Характеристики
После Выносливости вам понадобится высокий показатель Силы, чтобы максимально использовать свое тяжёлое оружие и высокотехнологичное оружие ближнего боя.

Дисциплины авангарда
Демпфер (2 ур.)
Сжатие пуль (2 ур.)
Метаболическая стабильность (2 ур.)
Поглощение энергии (6 ур.)

Аспект авангарда
Граница

Черты
Обращение с тяжёлым оружием
Обращение с длинноствольным оружием
Уверенное владение оружием (тяжёлое оружие)

Навыки
Атлетика
Запугивание
Медицина
Внимание
Скрытность
Выживание

Миротворец
Тема: блюститель порядка*

Ваша задача - сохранять мир и порядок, что вы и делаете своим суровым взглядом и репутацией, даже не прибегая к угрозам насилия.

Характеристики

Мудрость чрезвычайно важна для вас при принятии трудных решений по юридическим вопросам, а Харизма помогает разрешать ситуации, не прибегая к насилию.

Дисциплины авангарда

Лечебная деконструкция (2 ур.)
Огонь по своим (2 ур.)
Осторожный боец (6 ур.)
Сбивание с ног (10 ур.)

Аспект авангарда

Импульс

Черты

Улучшенная инициатива
Эксперт (Культура)
Эксперт (Дипломатия)

Навыки

Культура
Дипломатия
Запугивание
Биологические науки
Внимание
Профессия (Арбитр)

*Character Operations Manual стр. 12

Щитоносец
Тема: страж*

Вы готовы к любым неприятностям со своими верными щитами. Вы не можете получить пользу от обоих сразу, но у вас в любом случае есть пара свободных рук.

Характеристики

Выносливость - это самый важный показатель для ваших способностей, а Сила позволяет носить с собой необходимое дополнительное защитное снаряжение.

Дисциплины авангарда

Провоцирование (2 ур.)
Охранный щит (2 ур.)
Прикрытие (2 ур.)
Энтропийное укрытие (6 ур.)

Аспект авангарда

Реакция

Черты

Финт+
Финт++
Эксперт (Блеф)

Навыки

Атлетика
Культура
Дипломатия
Внимание
Профессия (Охранник)
Выживание

*Character Operations Manual стр. 11